

METODE BERCERITA MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA PANGGUNG TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI CERITA ANAK AUTIS

Denny Puspita Sari 091044007 dan Madechan

(Pendidikan Luar Biasa, FIP, UNESA, e-mail: denny_denmy@yahoo.co.id)

ABSTRACT

Autis's child experiences various interference. Don't except deep formative lingual one of its ability understand. Ability understands to constitute terampil's authorized capital in gets communication. autis's child tends to point out ability an understating of plot which dilisankan who contemns. Base observation result points out that ability understands autis's child plot haven't gotten result that satisfies. To the effect of observational it is mengkaji available don't it influence methodic to relate utilize bandstand doll media to ability understands autis's child plot at SLB Arya Satya Pasuruan's City Heart.

This research utilize quantitative research approaching observational type experimental pre by use of design one is pretest posttest design's group which is one experiment which is performed on one group without utilize control group or contrasting. As subject of its research is autis's student brazes II. SLB Arya Satya Pasuruan's City Heart that total 6 autis's students. To analisis its data utilize Sign Quiz formula(Sign is Test).

From analisis data was gotten to usufruct critical point count 5% for examination two flanks (1,96), constitute a that fact point z. which is gotten deep calculation ($Z_h=2,05$) are greater than appreciative critical 5% two flanks (1,96) so zero hypothesis (H_0) refused and job hypothesis (H_a) accepted. So result of this research is " available influence methodic to relate utilize bandstand doll medias to ability understands autis's child plot at SLB Arya Satya Pasuruan's City Heart ".

Key word: method relates, bandstand doll media, ability understands plot

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk sosial yang selalu berhubungan dengan manusia lain. Untuk menjalin hubungan tersebut diperlukan suatu alat komunikasi. Alat komunikasi yang utama bagi manusia adalah bahasa. Dalam Tarigan (2003: 2.42) dikatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem atau lambang yang dipergunakan oleh suatu masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.

Pada sisi lain, pemahaman merupakan suatu proses konstruktivitas sosial yang tidak semata-mata memahami kata-kata atau kalimat saja, tetapi juga makna yang dikandung. Termasuk didalamnya yaitu memahami cerita.

Memahami cerita merupakan salah satu kompetensi Bahasa Indonesia yang dijabarkan dalam GBPP yang harus dikuasai siswa. Cerita merupakan salah satu karya sastra yang banyak diminati siswa sekolah dasar karena karya estetik yang bermakna sehingga perlu diajarkan dan ditanamkan agar siswa mampu menafsirkan dan memahami melalui kegiatan apresiasi. Memahami cerita merupakan kegiatan persepsi yang bertujuan mengauli cerita sehingga rasa peka terhadap karya sastra,

khususnya cerita. Hal ini diharapkan agar siswa mampu memahami dan memberi makna terhadap cerita.

Berdasarkan hasil observasi di SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan khususnya pada kelas II terdapat 6 siswa autis yang mengalami gangguan dalam memahami isi cerita. Permasalahan tersebut berupa siswa kurang mampu untuk berkomunikasi dua arah secara timbal balik, anak cenderung pasif, ekspresi wajah yang datar, keterampilan anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas masih kurang kondusif, kepatuhan dan adanya kontak mata anak yang masih rendah, anak mudah terdistraksi dengan lingkungan kelas. Hal tersebut juga diperkuat berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang menjelaskan bahwa kepatuhan siswa masih sangat rendah, dimana kontak mata yang dimiliki siswa yang rendah, anak mudah bosan dalam pembelajaran dan kurang aktif ketika pembelajaran. Sehingga untuk meningkatkan kemampuan memahami isi cerita pada anak autis perlu diberikan program, strategi pendekatan, metode ataupun media. Salah satu usaha yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan memahami isi

cerita siswa autis adalah dengan menerapkan metode bercerita.

Menerapkan metode bercerita menggunakan media boneka panggung merupakan usaha untuk dapat mengajak anak berlatih memahami cerita secara menarik, kreatif, variatif, dan inovatif serta dapat menghilangkan perasaan takut menjadi sesuatu yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan keberanian pada diri anak. Media boneka panggung disesuaikan dengan karakteristik anak autis dimana anak autis senang akan benda yang menarik, dan warna yang menarik pula. dengan menerapkan hal tersebut, diharapkan, pertama mampu menarik penggunaan siswa dan menjadi satu-satunya pusat perhatian dalam proses pembelajaran memahami cerita. Kedua dengan penggunaan media boneka panggung tersebut dapat mempermudah siswa autis dalam memahami isi dari cerita yang disampaikan guru.

Merujuk pada latar belakang tersebut di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang “pengaruh metode bercerita menggunakan media boneka panggung terhadap kemampuan memahami isi cerita anak autis di SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan”.

METODE PENELITIAN

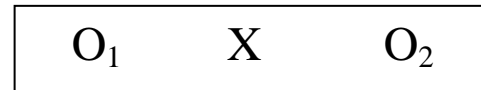
Metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan untuk menyajikan data dan menganalisis data yang diperoleh guna menjawab permasalahan dalam penelitian sesuai dengan fakta yang benar untuk pemecahan masalah. Dalam hal ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif.

Jenis deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan teknik-teknik pengumpulan data serta jenis data yang bersifat kuantitatif. Pemilihan jenis penelitian ini bertujuan karena peneliti ingin menguji ada atau tidaknya pengaruh metode bercerita dengan menggunakan media boneka panggung terhadap kemampuan memahami isi cerita Anak Autis di Arya Satya Hati Kota Pasuruan tahun ajaran 2013-2014.

Desain penelitian merupakan kerangka dalam melaksanakan kegiatan penelitian. Kejelasan desain dapat mempengaruhi

validitas data dan tingkat kepercayaan hasil penelitian. Jenis penelitian ini menggunakan rancangan pra-eksperimen dengan desain “*One group pre-test post test design*”.

Adapun desain penelitian *One group pre-test post test design* sebagai berikut berikut :



Gambar 3.1 Desain Penelitian
(Sumber: Arikunto, 2010: 124)

Keterangan:

- O_1 : Pre test untuk mengukur kemampuan awal menyimak sebelum diberikan treatment pada subyek penelitian.
- X : Treatment atau perlakuan pada subjek dengan menerapkan metode bercerita melalui media boneka panggung.
- O_2 : Post test untuk mengukur kemampuan menyimak setelah diberikan treatment.

Adapun lokasi dalam penelitian ini yakni berlokasi di SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa autis kelas II SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan yang berjumlah 6 siswa.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dalam meningkatkan kemampuan memahami isi cerita anak autis melalui metode bercerita menggunakan media boneka panggung ini diawali dengan pemberian pretest yang berupa tes tes lisan yang diberikan kepada 6 siswa autis kelas II di SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan. Pretest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan memahami isi suatu cerita pendek bahasa Indonesia sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Jumlah soal pretest berjumlah 10 soal yang terdiri atas 3 soal tentang kesiapan awal siswa selama mengikuti kegiatan menyimak dan 7 soal lisan tentang memahami cerita yang dibawakan oleh peneliti. Pretest ini diberikan pada awal pertemuan sebelum siswa autis diberikan intervensi. Untuk nilai hasil pretest siswa autis kelas II SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan dengan 6 sampel terlihat pada tabel 4.1 berikut

Tabel 4.1
Penilaian Hasil Pretest
Kemampuan Memahami Isi Cerita
Sebelum Menerapkan Metode
Bercerita Menggunakan Media
Boneka Panggung

No.	Nama Subyek	Pretest	
		Σ Skor	Nilai
1.	DF	26	65
2.	TA	22	55
3.	NF	18	45
4.	AZ	19	47,5
5.	AM	23	57,5
6.	FA	24	60
Rata-rata Jumlah Nilai			55

Setelah peneliti mengetahui rendahnya hasil kemampuan memahami isi cerita pendek bahasa Indonesia melalui pretest, peneliti menerapkan metode bercerita menggunakan media boneka panggung sebagai intervensi atau perlakuan. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini adalah 8 kali pertemuan dengan 6 kali intervensi. Setiap intervensi dilakukan selama 1 x 30 menit pada setiap pertemuan. Materi intervensi yang diterapkan pada setiap pertemuan yaitu cerita pendek bahasa Indonesia berjudul “Upin Ipin dan Kawan-kawan”. Penelitian ini dilakukan dalam 2 sesi dimana dalam setiap sesi terdiri dari 3 siswa autis.

Pemberian posttest dilakukan saat akhir pemberian intervensi ke enam dilakukan. Posttest dilakukan untuk mengetahui keterampilan kemampuan memahami isi cerita pendek bahasa Indonesia berjudul “Upin Ipin dan Kawan-kawan” setelah diberikan intervensi. Tes yang digunakan dalam pretest memiliki materi yang sama dengan soal pretest yakni 10 soal yang terdiri atas 3 soal tentang kesiapan awal siswa selama mengikuti kegiatan mendengarkan dan 7 soal lisan tentang memahami cerita yang dibawakan oleh peneliti.

Adapun hasil nilai posttest dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut

Tabel 4.2
Penilaian Hasil Posttest
Kemampuan Memahami Isi Cerita
Sesudah Menerapkan Metode
Bercerita Melalui Media Boneka
Panggung

Tabel 4.3

No.	Nama Subyek	Posttest	
		Σ Skor	Nilai
1.	DF	34	85
2.	TA	31	77,5
3.	NF	29	72,5
4.	AZ	30	75
5.	AM	28	70
6.	FA	32	80
Rata-rata Jumlah Nilai			76,6

Rekapitulasi Rata-rata Pretest dan Posttest
Penerapan Metode Bercerita Menggunakan
Media Boneka Panggung Terhadap
Kemampuan Memahami Isi Cerita Anak
Autis di SLB Arya Satya Hati Kota
Pasuruan

No.	Nama Subyek	Pretest (O ₁)	Posttest (O ₂)
1.	DF	65	85
2.	TA	55	77,5
3.	NF	45	72,5
4.	AZ	47,5	75
5.	AM	57,5	70
6.	FA	60	80
Rata-rata		55	76,6

Tabel 4.4

**Perubahan Pengaruh Metode Bercerita
Menggunakan Media Boneka Panggung
Terhadap Kemampuan Memahami Isi
Cerita Anak Autis di SLB Arya Satya Hati
Kota Pasuruan**

No .	Nama Subyek	Rata-rata		Tanda Perubahan ($O_1 - O_2$)
		Pretest (O_1)	Posttest (O_2)	
1.	DF	65	85	+
2.	TA	55	77,5	+
3.	NF	45	72,5	+
4.	AZ	47,5	75	+
5.	AM	57,5	70	+
6.	FA	60	80	+
Rata-rata		55	76,6	$\Sigma = 6$

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan rumus Uji Tanda (*Sign Test*) menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita menggunakan media boneka panggung berpengaruh terhadap kemampuan memahami isi cerita anak autis di SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan". Hal ini terbukti pada besarnya nilai Z_h atau Z hitung lebih besar dibandingkan dengan Z tabel pengujian 2 sisi sehingga dapat diputuskan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh metode bercerita menggunakan media boneka panggung terhadap kemampuan memahami isi cerita anak autis di SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan".

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa kemampuan memahami isi cerita siswa autis meningkat setelah mendapatkan intervensi dengan menerapkan metode bercerita menggunakan media boneka panggung dan tampak ada perubahan yang lebih baik dari hasil pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita menggunakan media boneka panggung dalam kegiatan belajar mengajar memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa autis khususnya kemampuan memahami isi cerita.

Pencapaian kemampuan pemahaman siswa dapat dilihat pada waktu proses belajar mengajar. Sebagaimana kegiatan-kegiatan lainnya, kegiatan belajar mengajar berupaya untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa

dalam mencapai tujuan yang diterapkan. Hal ini menjadi modal dasar bagi setiap siswa. Dalam Mulyati (2003: 1.6) menyimak merupakan proses memahami pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan. Dengan menyimak kita mendapatkan informasi dari seseorang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode bercerita. Metode bercerita adalah metode yang mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian kepada peserta didik (Fadillah, 2012: 172). Cerita adalah salah satu cara untuk menarik perhatian anak.. Seseorang anak akan cenderung lebih senang menyimak cerita daripada mendengarkan ceramah dari ibu/bapak gurunya. Hal ini tidak jauh berbeda dengan anak autis. Dalam penelitian ini peneliti mengambil cerita tentang "Upin Ipin dan Kawan-kawan". Sebagai pertimbangan karena serial televisi tersebut sudah dikenal oleh sebagian besar anak, para tokoh yang lucu dan menyenangkan dengan cerita ringan yang mendidik dan sarat dengan nasehat dan nilai-nilai kehidupan. Dalam penelitian ini peneliti juga memilih media yang bersifat edukatif sebagai cara untuk membangkitkan semangat, motivasi dan imajinasi siswa autis. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media boneka panggung yang terdiri atas boneka tangan beserta panggung. Lebih lanjut dikatakan pula bahwa boneka tangan adalah bentuk tiruan dari manusia atau hewan yang khusus cara menggunakannya yaitu dengan cara menggerakkan dengan jari-jari tangan, seperti yang biasa dipakai pada boneka tangan (Moeslichatoen, 2004: 177). Dalam penelitian ini, peneliti juga memodifikasi media boneka tangan disesuaikan dengan karakteristik siswa autis maupun cakupan kelas sehingga diharapkan semua siswa dapat melihat boneka panggung. Selain itu juga membuat boneka tangan semirip mungkin dengan para tokoh asli sehingga siswa autis akan mudah untuk mengenali dan mengidentifikasi.

Pada saat kegiatan intervensi berlangsung, seluruh subyek terteliti yang merupakan 6 siswa autis kelas II SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan ini terlihat antusias dan menyenangkan. Hal ini disebabkan karena adanya kompetensi pada setiap siswa autis. Dengan adanya kompetensi ini, siswa autis akan terpacu untuk berusaha memeragakan boneka panggung dan berdialog ringan. Selain itu, siswa juga tertarik dengan

boneka tangan beserta panggungnya yang dikemas dengan bentuk dan warna yang menarik. Hali ini merupakan tambahan pengalaman belajar bagi siswa autis dan dapat meningkatkan imajinasi serta kontak sosial dengan teman sepermainannya.

PENUTUP

Oleh karena nilai Z_h (2,05) lebih besar daripada nilai Z tabel 5% (1,96) sehingga Z_h (2,05) > Z tabel (1,96) maka diputuskan menolak H_0 , dimana Hipotesis nol atau H_0 berbunyi “tidak ada pengaruh metode bercerita menggunakan media boneka panggung terhadap kemampuan memahami isi cerita anak autis di SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan”.

SIMPULAN

Terdapat pengaruh metode bercerita menggunakan media boneka panggung terhadap kemampuan memahami isi cerita anak autis di SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan.

SARAN

Sekolah

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa penerapan metode bercerita menggunakan media boneka panggung berpengaruh terhadap kemampuan memahami isi cerita anak autis kelas II SLB Arya Satya Hati Kota Pasuruan. Sekolah hendaknya menerapkan media edukatif yang dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi anak autis ketika belajar serta meningkatkan hasil belajar.

Orang tua

Hendaknya orang tua ikut memberikan bimbingan kepada anak dengan mengulang materi pelajaran yang diberikan ketika di sekolah pada saat belajar di rumah.

Orang tua hendaknya melakukan kerjasama dengan pihak-pihak terkait sehingga para orang tua mendapat masukan yang lebih baik dan bermanfaat dari pihak-pihak terkait untuk menunjang prestasi belajar siswa autis.

Guru

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap para guru dapat menerapkan media belajar yang edukatif pada saat proses pembelajaran berlangsung guna merangsang minat dan motivasi siswa autis untuk belajar.

Peneliti

Penelitian ini digunakan penulis sebagai media pembelajaran serta penerapan ilmu yang telah didapat di bangku kuliah, dengan harapan apa yang telah didapat di bangku kuliah dapat tereksplor secara maksimal. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan sebagai pembanding untuk penelitian yang sejenis lainnya.

Praktisi

Semoga penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau pembanding guna mengembangkan bakat dan kemampuan siswa autis.

Siswa

Peneliti berharap semoga dengan penelitian yang telah dilakukan ini dapat memberikan inspirasi siswa autis agar dapat lebih kreatif dan meningkatkan prestasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, Amir. & Djirong, Basang. 1985. *Pengajaran Menyimak*. Ujung Pandang: FPBS IKIP Ujung Pandang.
- Anggoro, M. Toha, dkk. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta : Univertitas Terbuka.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan (Pengertian , Pengembangan , dan Pemanfaatan)* . Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, 1995. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Bowler, Dermot M. 2007. *Autism Spectrum Disorder: Psychological Theory And Research*. England : John Wiley & Sons Ltd.
- Danuatmaja, Bonny. 2003. *Terapi Anak Autis*. Jakarta : Puspa Sehat.
- Djarwanto. 2004. *Statistik Non Parametrik*. Yogyakarta:BPFE.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Luar Biasa, (2002). *Pedoman Pelayanan bagi Anak Autistik*. Jakarta : DEPDIKNAS.
- Delphie, Bandi. 2009. *Pendidikan Anak Autistik*. Klaten : PT Intan Sejati Klaten.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud : Tinjauan Teoretik & Praktik*. Jakarta : Ar-Ruzz Media.
- Faisal Yatim, 2007. *Suatu Gangguan Jiwa pada Anak-Anak Autisme*, DTM&H, MPH. Jakarta : Pustaka Populer Obor.
- Handojo. 2003. *Autisma:Petunjuk Praktis Dan Pedoman Materi Untuk Mengajar Anak Normal, Autis dan Perilaku Lain*. Jakarta : PT Bhuana Ilmu Populer.
- Heflin, L. Juane and Donna Fiorino Alaimo. 2007. *Students With Autism Spectrum Disorders*. New Jersey : Pearson Education, Inc.
- Kurikulum Pendidikan Sekolah Dasar. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyati, Yeti ,dkk. 2003. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Tinggi*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Saleh, Samsubar. 1996. *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta : BPFE Yogyakarta.
- Santosa, Puji, dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Siegel B. (1996) *The Word of The Autistic Child*. Oxford University Press New York.
- Sudjana, Prof. DR. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti, Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Sugiyono, Prof. DR. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sutari, 1998. *Menyimak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, Djago dkk. 2003. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wardhani, IG.A.K. 1995. *Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wardhani, IG.A.K. dkk. 2008. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta Universitas Terbuka.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana.